

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek

Manusia sebagai makhluk yang dinamis, selalu bergerak, berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Pada awalnya manusia berpindah tempat hanya dengan berjalan kaki saja, tapi seiring dengan berkembangnya jaman serta adanya penemuan di bidang teknologi, mereka mulai menggunakan alat bantu atau kendaraan sebagai alat transportasi. Alat transportasi ini mengalami evolusi mulai dari yang sederhana seperti sepeda, kereta kuda, hingga kendaraan bermesin seperti kereta api, kapal terbang, mobil, dan sepeda motor.

Kendaraan sebagai sarana transportasi, khususnya sepeda motor terus mengalami perubahan untuk mencapai penyempurnaan. Dengan semakin banyaknya permintaan akan sepeda motor, maka terjadilah produksi massal. Berbagai merk sepeda motor bermunculan, dari produk Jepang seperti Yamaha, Honda, Suzuki, Kawasaki; Itali dengan Piaggio, Aprilia, dan Ducati-nya dan baru-baru ini bermunculan juga sepeda motor produksi China, Korea, dan Taiwan seperti Jialing, Beijing, Sanex, dan lain-lain.

Di Indonesia, sepeda motor sudah mempunyai tempat tersendiri di hati masyarakat. Hal ini karena selain harganya lebih terjangkau dibanding kendaraan roda empat, sepeda motor lebih efisien dan cenderung mudah perawatannya.

Setelah mengalami banyak perubahan dari masa ke masa, sepeda motor mulai mempunyai predikat baru. Bukan hanya sekedar alat transportasi saja, tapi juga mempunyai nilai yang lain. Adapun perubahan yang terjadi antara lain, sepeda motor mulai digunakan dalam bidang olahraga.

Dalam dunia olahraga, sepeda motor digunakan dalam suatu kegiatan adu kecepatan dan adu keterampilan pengendaranya. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai balap motor. Balap motor tidak hanya terdiri dari satu jenis saja, melainkan ada beberapa macam. Berdasarkan jenis motor dan sirkuitnya, balap motor dibagi menjadi beberapa macam yaitu: *Road Race*, *Moto Cross*, *Drag Bike*, *Grass Track*, *Super Cross*, *Speed Way*, *Moto Trial*, *Down Hill*, *Free Style*, serta *Enduro*. Tapi untuk di Indonesia, jenis balap motor yang populer baru sebatas *Road Race*, *Motor Cross*, *Drag Bike*, *Grass Track* dan *free style*.

Dalam bidang olahraga bermotor, banyak kejuaraan yang telah diselenggarakan mulai dari awal olahraga ini dikenal sekitar tahun 1960-an hingga pada saat ini. Sirkuit Ancol merupakan satu-satunya sirkuit permanen yang ada pada masa itu. Selain itu masih ada juga sirkuit dadakan seperti di landasan pacu Adi Sumarmo Solo atau Halim Perdana Kusuma Jakarta. Pada masa itu muncul nama-nama yang terkenal hingga kancah internasional seperti Benny Hidayat, Beng Suswanto, Nanang Gunawan, Hendra Tirtasaputra, dan Kerry Hutama.¹

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Secara umum olahraga otomotif merupakan olahraga yang berbahaya, tetapi sekaligus merupakan suatu hiburan yang menarik apabila dikelola secara profesional. Hal ini dapat dilihat dimana *Road Race* kemudian dimasukan menjadi salah satu cabang yang dilombakan pada PON (Pekan Olahraga Nasional) di Palembang tahun 2004. Ini adalah pertama kalinya salah satu kejuaraan olahraga otomotif tingkat nasional diadakan.

Hingga saat ini, khususnya di Yogyakarta belum ada wadah yang memfokuskan pada dunia otomotif roda dua. Seperti yang dikatakan walikota Yogyakarta H. Heri

¹ *Tabloid Motor Plus*, No. 201/IV, 4 Januari 2003, PT Media Motorindo

Zudianto, “Balap liar tetap marak di Jogja dan kita belum ada fasilitas yang memadai padahal disini banyak anak muda berpotensi mengharumkan Jogja”²

Selain itu H. Herri.Z juga sudah berbincang dan berkoordinasi dengan Bupati Sleman, Ibnu Sugianto untuk membuat suatu arena balap multi fungsi yang dikelola secara professional. Tujuannya untuk meredam kebut-kebutan liar di jalan untuk disalurkan di ajang resmi.

Berdasarkan pemikiran tersebut Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta dirancang dengan pola pemikiran serta pendekatan yang baru, yang menampilkan jiwa, roh, serta nuansa yang bercitrakan dunia motor sehingga penggemar otomotif roda dua maupun masyarakat umum secara tiga dimensi dapat berinteraksi, melihat, meraba, merasakan, berapresiasi dan menikmati bangunan yang filosofinya direfleksikan dalam tampilan bangunan serta penataan ruangnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta sebagai wadah kegiatan otomotif roda dua dalam bidang olah raga dan rekreasi, melalui transformasi karakter dunia motor (dinamis, atraktif, style, dan teknologi).

1.3 Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- Menyusun konsep dasar perencanaan dan perancangan Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta berdasarkan fleksibilitas fungsi sekaligus menterjemahkan konsep desain Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta ke dalam bentuk dan ruang arsitektural bangunan.
- Merancang/mewujudkan rancangan Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta berdasarkan konsep desain yang telah disusun.

² *Tabloid Motor Plus, No 214/IV,5 April 2003, PT Media Motorindo*

2. Sasaran

Menghasilkan suatu wadah kegiatan yang secara optimal dapat menjadi ajang penyaluran hobby serta pengembangan bakat dalam dunia otomotif roda dua bagi generasi muda Yogyakarta.

1.4. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta ini adalah :

- Studi mengenai jenis kegiatan otomotif roda dua.
- Batasan fasilitas utama serta pendukung, analisis hubungan kegiatan dan kebutuhan ruang.
- Penciptaan bentuk dan ruang yang berangkat dari pengkajian konsep karakter dunia motor.

1.5. Metoda Studi

1. Deskriptif

Penjelasan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan.

2. Pengumpulan Data

- Studi Literatur: Mempelajari teori, standart serta data yang berhubungan dengan permasalahan yang ada pada Sirkuit dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta.
- Studi Lapangan: Mengadakan studi tentang kegiatan bermotor baik secara umum maupun khusus.

Sebagai bahan analisis dan kajian dalam pemecahan masalah.

3. Analisis dan Sintesis

Pengkajian data dan informasi yang didapat dari pencarian data yang akan digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metoda studi, serta sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Menjelaskan tinjauan teoritikal serta faktual mengenai esensi dan karakteristik serta istilah dalam bidang olahraga bermotor, maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan otomotif roda dua.

BAB 3 TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang potensi kota Yogyakarta terhadap Sirkut dan Pusat Pelatihan Balap Motor di Yogyakarta,

BAB 4 ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis kegiatan dan pemrograman ruang, analisis pendekatan filosofi bentuk, analisa site.

BAB 5 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi konsep desain dan perencanaan yang merupakan pemecahan masalah.